

27.10.2021

Протокол №5

засідання педагогічної ради Відокремленого структурного підрозділу
«Шевченківський фаховий коледж Уманського національного університету
садівництва»

Порядок денний:

1. Сучасні технології на заняттях математики

Інформує: Бойко В.П.

2. Ігрові технології навчання як засіб формування фахових компетентностей здобувачів освіти

Інформує: Павлик Н.Ф.

3. Ділова гра як вид проблемного навчання

Інформує: Лисак В.А.

4. Про переведення з контрактної на державну форму навчання.

Інформує: Шеремет С.А.

Перше питання

Слухали: Бойка В.П. – викладача математики, який повідомив що підвищення якості освіти визначається використанням нових методів і засобів навчання. Активне навчання потребує залучення студентів в освітній процес. У розв'язанні цих проблем важливе місце відводиться комп'ютерному програмному забезпеченню освітнього процесу. Інформаційною називають технологію, яка окреслює порядок розробки, функціонування та застосування засобів обробки інформації. Широке застосування мультимедійних технологій різко підвищує ефективність активних методів навчання для всіх форм організації освітнього процесу. Комп'ютер на будь-якому занятті допомагає створити високий рівень особистої зацікавленості студентів за допомогою інформації, виведеної на екран. Суть інтерактивного навчання полягає в тому, що освітній процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх учасників. Це співпраця, взаємонавчання, де є партнерськими відносини і студента, і викладача. Інтерактивне навчання ефективно сприяє формуванню навичок і вмінь, створенню атмосфери співробітництва, взаємодії, студенти вчаться бути демократичними, спілкуватися з іншими людьми, критично мислити, приймати продумані рішення. (див. додаток 1)

Виступили: Кучерява К.М. – голова циклової комісії дисциплін загальноосвітньої підготовки, яка доповіла що сучасна педагогічна технологія являє собою синтез здобутків педагогічної науки й практики, поєднання елементів традиційного минулого досвіду та передових досягнень науково-технічного прогресу, та завдяки гуманізації і демократизації суспільства є особистісно орієнтованою. Розвиток педагогічних технологій відбувається в постійній динаміці від визначення суті дефініції, з'ясування їх специфічних ознак, методичного інструментарію, структурного складу до розробки класифікацій та встановлення джерел нових технологій. ІКТ суттєво розширють

можливості педагога, оптимізують управлінські процеси, таким чином формуючи у студента важливі для нашого сторіччя технологічні компетентності. Викладачі циклової комісії у своїй професійній діяльності постійно знаходяться у пошуку сучасних форм і методів проведення занять, застосовують їх для свого предмета. Це активізує, насамперед, пізнавальну діяльність студентів, робить заняття цікавим, створює змагальну атмосферу.

Ухвалили: 1. Широко застосовувати інтерактивні технології навчання при викладанні математики.

Постійно

Бойко В.П.

2. Для активізації навчання студентів в освітній процес залучати комп'ютерне програмне забезпечення.

Постійно

Бойко В.П.

Друге питання

Слухали: Павлик Н.Ф. – викладача дисциплін професійно-практичної підготовки, яка сказала що ігрові форми навчання на заняттях сприяють ефективній взаємодії педагога та студентів, продуктивній формі їх спілкування з наявними елементами змагання, безпосередності, природного інтересу до навчання. Зазначимо, що дидактична гра – це форма організації навчання, виховання і розвитку особистості, яка здійснюється педагогом на основі цілеспрямовано організованої діяльності студентів за підготовленим сценарієм гри. Дидактична гра як метод навчання сприяє підвищенню пізнавальної діяльності, мотивації студентів до навчання. На практиці в системі активного навчання використовуються такі моделі навчальної гри: імітаційні, операційні, рольові, сюжетні, ігри-змагання. В процесі гри студенти розвивають і фахові компетентності, що сприяє підготовці фахівців. (див. додаток 2)

Виступили: Сокирко С.О. – голова циклової комісії дисциплін професійно-практичної підготовки спеціальності 208 «Агроінженерія», який сказав що гра є формою відтворення предметного і соціального змісту майбутньої професійної діяльності фахівця, модкування тих систем відносин, які характерні для цієї діяльності, моделювання професійних проблем, реальних протиріч і труднощів, випробовуваних в типових професійних проблемних ситуаціях. Викладачі циклової комісії досить широко використовують ігрові методи у практичній підготовці студентів, що є ефективним методом у набутті практичних навичок. (див. додаток 3)

Ухвалили: 1. Впроваджувати ігрові технології навчання в освітній процес для формування фахових компетентностей майбутніх фахівців.

Постійно

викладачі

Третє питання

Слухали: Лисака В.А. – викладача дисциплін загальної підготовки, який висловився щодо ділової гри. Технологія проблемного навчання сприяє не тільки набуттю студентами необхідної системи знань, умінь та навичок, але й досягненню високого рівня їх розумового розвитку, формування в них здатності

до самостійного оволодіння знань шляхом власної творчої діяльності, розвиває інтерес до навчальної праці; забезпечує ґрунтовні результати навчання.

Одним з найбільш ефективних активних методів проблемного навчання є ділова гра. Педагогічна суть ділової гри - активізувати мислення студентів, підвищити самостійність майбутнього фахівця, внести дух творчості в навчання, наблизити його, підготувати до професійної практичної діяльності. Ділова гра - це контрольована система, тому що процедура гри готується, і коректується викладачем. Для підготовки ділової гри можуть використатися всі дидактичні методи: пояснювально-ілюстративний, репродуктивний, проблемне виклад, частково-пошуковий, дослідницький. Так само слід дотриматися методичних вимог: гра повинна бути логічним продовженням і завершенням конкретної теоретичної теми (роздязнула) навчальної дисципліни, практичним доповненням вивчення дисципліни в цілому; максимальна наближеність до реальних професійних умов; створення атмосфери пошуку й невимушеності; ретельна підготовка навчально-методичної документації; чітко сформульовані завдання; умови й правила гри; виявлення можливих варіантів рішення зазначеної проблеми; наявність необхідного встаткування. (див. додаток 4)

Виступили: Небесний А.М. – голова циклової комісії дисциплін загальноосвітньої підготовки, який підтвердив, що одним з найефективніших методів навчання є ділова гра, яка почала своє існування в освіті в 1932 році. Дослідники встановили, що при подачі матеріалу в такій формі засвоюється близько 90% матеріалу. Активність студентів проявляється яскраво, носить тривалий характер і «змушує» їх бути активними. Ділова гра – це контрольована система, тому що процедура гри готується і коректується викладачем. (див. додаток 5)

Ухвалили: 1. Застосовувати ділові ігри, як вид проблемного навчання при викладанні дисциплін загальної підготовки для активізації мислення студентів, підвищення самостійності майбутнього фахівця, творчості в навчання, підготовки до професійної практичної діяльності.

Постійно

викладачі

Четверте питання

Слухали: Шеремета С.А. – завідувача відділення, який повідомив, що в зв'язку з відрахуванням студента групи 11А Паська Н.Л., навчання за державним замовленням, вношу пропозицію перевести з контактної на державну форму навчання студента Янкова Богдана Юрійовича, студента групи 11А.

Виступили: Небесний А.М. – куратора групи, який ознайомив педагогічну раду з характеристикою студента групи 11А Янкова Богдана.

Ухвалили: 1. Перевести з контрактної на державну форму навчання студента групи 11А Янкова Богдана Юрійовича.

Голова педагогічної ради

Потабенко О.А.

Секретар

Яворська Л.А.